

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Al-Azhar Kota Jambi, maka dapat disimpulkan Terdapat peningkatan kemampuan kosakata anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan menggunakan video animasi. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test, di mana skor rata-rata meningkat dari 17,09 menjadi 32,64. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan video animasi terhadap kemampuan kosakata anak. Media video animasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan aspek-aspek kosakata, seperti kemampuan anak mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar dengan bunyi yang sama, serta menceritakan kembali cerita yang pernah didengar dan hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan video animasi dengan peningkatan kemampuan kosakata anak. Perhitungan *effect size* juga menunjukkan nilai sebesar 4,99 yang termasuk dalam kategori *strong effect*, menandakan bahwa pengaruh video animasi terhadap kosakata anak sangat kuat.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian tentang pengaruh video animasi terhadap kemampuan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azhar Kota Jambi, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media video animasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Video animasi dapat membantu anak dalam memahami makna kata secara lebih visual dan kontekstual, sehingga guru tidak hanya terpaku pada metode ceramah atau kegiatan konvensional, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dengan menyediakan fasilitas penunjang, seperti proyektor, komputer/laptop, dan speaker. Selain itu, sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru agar mampu mengembangkan dan menggunakan media animasi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dan kurikulum yang berlaku.

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas ruang lingkup penelitian, baik dari segi jumlah sampel, lokasi penelitian, maupun variabel yang dikaji. Misalnya, meneliti pengaruh video animasi terhadap aspek perkembangan lain seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, atau bahkan sikap sosial anak.

Selain itu, penelitian lanjutan juga bisa membandingkan efektivitas media video animasi dengan media pembelajaran lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.